

STAR WARS™

75222

„MOST IS KÖTÖTTEM EGY ÜZLETET, AMI GARANCIA A BIRODALOMMAL SZEMBEN.”

– Lando Calrissian™



Tervezési igazgató: Jens Kronvold Frederiksen

NÉHÁNY SZÓ A LEGO® *STAR WARS* TERVEZOI CSAPATÁRÓL

LEGO® *Star Wars* 1999-ben indult útjára, és azóta minden évben új modellekkel bővül a termékcsalád. A LEGO *Star Wars* tervezői csapata tizenegy modelltervezőből és négy grafikus tervezőből áll. A csapatban egyaránt vannak friss ötleteket hozó kezdő építők, és olyan tapasztalt LEGO *Star Wars* tervezők is, akik már sok modellt mondhatnak magukénak.

Ez a csapat készen áll új, innovatív LEGO *Star Wars* modellek megalkotására éppúgy, mint a korábbi klasszikus LEGO *Star Wars* űrhajók új verzióinak megalkotására vagy továbbfejlesztésére. LEGO *Star Wars* termékcsaládunk elsődleges célja klassz, szórakoztató és inspiráló LEGO *Star Wars* modellek megalkotása a gyermekek számára.

A LEGO Direct esetében alkalmunk adódik még nagyobb méretű, még nehezebb feladatot jelentő modellek kialakítására is, fokozott figyelmet fordítva a pontosságra és a részletekre. Ezeknek a modelleknek a kifejlesztése szórakoztató és izgalmas, ugyanakkor hatalmas kihívás is! Mindig a legjobbat próbáljuk nyújtani, és reméljük, hogy élvezni fogod ezek megépítését.

Kellemes építést!

Jens Kronvold Frederiksen
Tervezési igazgató, LEGO® *Star Wars*™



Ralph McQuarrie © & ™ Lucasfilm Ltd.

FELHŐVÁROS BEMUTATKOZIK

A szépségéről és luxusáról híres, lenyűgöző Felhővárost tibanna-gáz kitermelő kolóniaként alapították. Több milliónyi turista, munkás és kiszolgáló személyzet lakja, és az egész a Bespin nevű gázóriás fölött lebeg. Az állomás 59 000 km magasan úszik a Bespin magja fölött, míg korongjának átmérője körülbelül 16,2 kilométer. 3600 antigravitációs motor és vonósugár generátor tartja az óriási várost a bolygó fölött. A városnak 392 szintje van, amelyek között megtalálhatók platformok és szobák is a lakosok és a látogatók számára. A város legfelső 50 szintje luxus üdülőhelynek számít, amelyben olyan híres kaszinókat látogathatsz meg, mint a Yarith, Bespin és a Pair O'Dice. Az alacsonyabb szinteken laknak a munkások, akik a kitermeléssel és a tibanna-gáz feldolgozásával foglalkoznak.

A tibanna-gáz kitermelést a város oldalából kibocsátott vonósugár teszi lehetővé, amely a gázkitermelő reaktorgömb felé konvergál, és olyan energiatölcsért formál, ami kitermeli a tibanna-gázt a Bespin alsóbb légköréből, több mint 23 000 kilométer mélységből. A gázt felkényszerítik a gömb alsó nyílásához, ahonnan az továbbhalad a reaktortörzsbe, és végezetül több, kisebb reaktorjáratba jut, ahol egy feldolgozószárnyon keresztül megszűrik.

Mindegyik szárnyban található egy szénfagyasztó kamra, ahol a tibanna-gázt karbonittal keverik, hogy utána gyorsfagyasztással meg tudják őrizni. Az egyik kamra arról híres, hogy itt fagyasztották a csempész Han Solót karbonitba, miután a Birodalmi erők elfogták.

A Felhővárosban eltöltött idő emlékezetes, de költséges élmény, mert a luxus üdülőhelyek gyakran akár 5000 birodalmi kreditet is elkérnek egyetlen éjszakáért. A népszerű turista tevékenységekhez tartozik a szerencsejáték, a felhőautós városnézés és alkalmanként látogatás a helyi kitermelő üzemekbe.

TÉNYEK ÉS ADATOK

Felhőváros

Lakosság	5,5 millió
Helyszín	Bespin
Átmérő	16,2 km
Elsődleges funkciója	Tibanna-gáz kitermelés és feldolgozás

Slave I

- Módosított *Firespray*-31 osztályú járőr és támadó jármű
- Eredetileg Jango Fett, később fia, Boba Fett™ vezette
- Maximális sebessége 1000 kilométer óránként

Twin-Pod felhőautó

- A Bespin Motors tervezte és gyártja azzal a céllal, hogy őrjáratot végezzen a Felhőváros körüli égen
- Kyromaster kettős ionhajtómű rendszer
- Maximális sebessége 1500 kilométer óránként



© & ™ Lucasfilm Ltd.

ISMERKEDJ MEG A MODELLTERVEZŐVEL

Hans Burkhard Schlömer

Mi volt az első lépés, hogy Felhővárosból LEGO® szett készülhessen?
Mondhatni, hogy korán nekiláttam! Évekkel azelőtt, hogy döntés születetett volna egy új Felhőváros kifejlesztéséről, építettem egy kisméretű *Slave I* modellt, ami Boba Fett™ hajója volt, egy későbbi Bespin szettre gondolva. Mivel én is LEGO® *Star Wars* rajongó és gyűjtő vagyok, Felhőváros mindig egyéni kívánságlistám élén szerepelt, így már korán elkezdtem különféle koncepciókat kialakítani ezzel kapcsolatban. Számomra a *Slave I* Felhőváros része. Nélküle egyetlen bespini készlet sem lenne teljes.

Később a tervezés során felismertem, hogy ki kell alakítanom egy helyet ahol el tudom helyezni a karbonitba fagyasztott Han Solo™ figurát – máskülönben, hogyan tudná Boba Fett elvinni a jutalmát? Ez elég nagy feladatot jelentett egy ilyen kis modellnél!

Milyen referenciaanyagokat használtál?
A referenciák és az ihlet fő forrása az V. epizód, *A BIRODALOM VISSZAVÁG* képernyőképei voltak. Érdekes volt megfigyelni, hogyan változtak a fényviszonyok a filmben, ami egyes területeken színváltozásokat is okozott. Úgy gondolom, hogy kora reggel lehet, amikor hőseink megérkeznek. Utána eltelik a nap, és amikor megszöknek, már éppen alkonyodik. Fontos volt ezt észben tartani, amikor például a leszállóplatform színét választottam ki: tudtam, hogy ez valójában halványszürke, de így sosem jelenik meg a filmen. Ezért döntöttem úgy, hogy melegebb barna és sötétbarna legyen ez a terület.





Hans Burkhard Schlömer

Mi volt különlegesen inspiráló Felhőváros elrendezésében?
Nekem, mint tervezőnek, a filmbeli helyszín egyszerűen lenyűgöző. Ez egy nagyon finom Art Deco stílus. Rengeteg apró részletet lehet felfedezni, ha valaki vizsgálódni kezd. Azt akartam, hogy ezek a részletek az én készletemben is meglegyenek. Az összes!

A hangulat és a színek is változnak, ha átmegyünk az egyik területről a másikra. Ez olyan, mint egy színkód! Habár a szobák és a folyosók kezdetben főleg fehérek, nyitottak és szellősek, ez gyorsan átadja a helyét egy nyomasztó sötétvörösnek, amikor belépünk a börtön területére. Kedvenc részletem a „fenyegető tekintet" a börtöncellák külső falain – világítótestek figyelik komoran az elhaladó embereket.

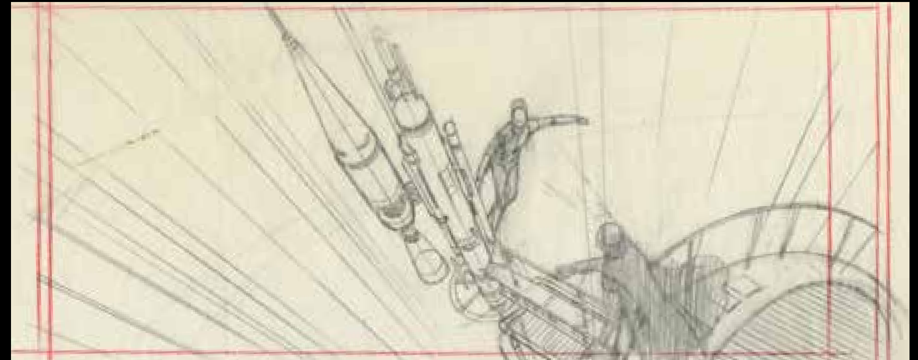
Mi volt a tervezési folyamat legnagyobb kihívást jelentő része?
Felhőváros tervezése nem volt egy nyílegyenes folyamat. Ilyen vagy olyan formában, de a belső tér legnagyobb része már létezett, de az általános koncepció többször is átalakult. Az egyik nagy feladat az volt, hogy úgy illesszem egymáshoz az összes szobát, hogy azok kiadják a modell formáját. Felhőváros tetején és külső burkolatán végigfutó négy gerenda hatékonyan ellátja ezt a feladatot, anélkül, hogy akadályozná valamelyik játékterülethez a hozzáférést. A cél a Halálcsillag játékkészlethez hasonló formanyelv elérése volt, csak kevesebb építőelemmel, és az összes termet egy szinten elhelyezve.

A készlet melyik tulajdonsága tetszik neked a legjobban?
Valójában két kedvencem van! Az egyik az, hogy a termek logikus rendben helyezkednek el, így lehetővé teszik, hogy a történetet a filmen látott sorrendben játsszuk el. A másik az, hogy a készletben található két kisebb jármű, amelyek közül az egyik egy twin-pod felhőautó – egy olyan jármű, amilyet már nagyon régen nem láttunk LEGO® formában.

Mennyire tér el ez a szett azoktól, amelyeken korábban dolgoztál?
Felhőváros biztosan a legnagyobb szett, amit eddig készítettem. Ennek a tervezése még az UCS *Millennium Falcon*™ tervezésénél is tovább tartott!

Volt olyan eleme az eredeti konstrukciónak, ami nem került bele a végleges változatba?
Kívülről Felhőváros olyan, mint egy lebegő gomba. Azonban, a tervezési eligazítás szerint kifejezetten játékkészletet kértek, a játékkészleteknek pedig szilárd alappal kell rendelkezniük, és hozzáférhetőknek kell lenniük. Ez azt jelenti, hogy az egész szett felemelése egy állványra és fedelekkel való beborítása szóba sem jöhetett. Ahhoz, hogy a kívánt minőséget elérjük, egy olyan platformot kellett kialakítanunk, ami közelebb volt a földhöz. Ezt nem számítva, szinte mindent el tudtam helyezni a szettben, amit csak akartam!

Más meglepetések is várnak a szettben az építőkre?
A különféle építések változatossága meglepheti az építőket, de ez kellemes lesz! Például a kettes csomag sokféle olyan elemet tartalmaz, amiből egy részletesen kidolgozott űrhajó építhető. A következő csomagban pedig nincs más – csak kockák! Nagy téglák, és ezekből lehet megépíteni Felhőváros kereszt alakú bázisát. Összességében remélem, hogy az építési folyamat másoknak is értelmes, érdekes, és remek építési élményt szerez egészen az utolsó csomagig. Élvezd a felhők között töltött időt!







ISMERKEDJ MEG A GRAFIKUS TERVEZŐVEL!

Madison O'Neil

Mi az első lépés a minifigurák tervezésekor?
A legelső lépések közé tartozik annak eldöntése, hogy melyik figurákat vegyük be a készletbe, és annak meghatározása, hogy ezek megtervezéséhez mire van szükség. Szükség lesz új elemekre, vagy a meglévő elemekre lesz szükség más színekben? Hány nyomtatott elemre lesz szükség? A karakterekhez szükség lesz textilre? Hogyan lehet újszerűvé és izgalmassá tenni ezeket a klasszikus karaktereket? Ezeknek a kérdések a megválaszolása után tudjuk elkezdeni a konkrétabb tervezési feladatokat.

Milyen referenciaanyagot használtál?
Felhőváros egy jellegzetes, klasszikus helyszín, ezért nem volt nehéz referenciaanyagot gyűjteni róla. Kedvenc módszerem a referenciák összegyűjtésére, hogy figyelmesen végignézem a filmet, és rögzítem azoknak a jeleneteknek vagy szereplőknek a képkockáit, amelyekre szükségem van. Rájöttem, hogy bár számtalanszor végignéztem már, mégis mindig találok új részleteket. A készletben nekem az jelentette a legnagyobb meglepetést, amikor észrevettem, hogy Lando köpenyének belső varrása bonyolult mintát követ, és ezt a részletet sikerült a minifigurájába is beépíteni.

Hogyan sikerült megjeleníteni a karakterek személyiségét a megjelenésükben?
Úgy gondolom, hogy a minifiguráknál a személyiség döntően az arckifejezéseken keresztül jeleníthető meg. Egy minifigura fej elülső oldalán általában egy kissé semleges kifejezést képzelünk el, egy finom mosolyt vagy egy kis fintort, attól függően, hogy kit ábrázol. A fej hátsó oldala az, ahol tovább fokozhatjuk a jellegzetességet, hogy bemutassuk a karakter további személyiségét vagy történetét. Ilyen például Lando széles, elbűvölő mosolya, vagy Luke megdöbbenése, amikor rájön (vigyázat spoiler), hogy Darth Vader™ az apja.





Madison O'Neil

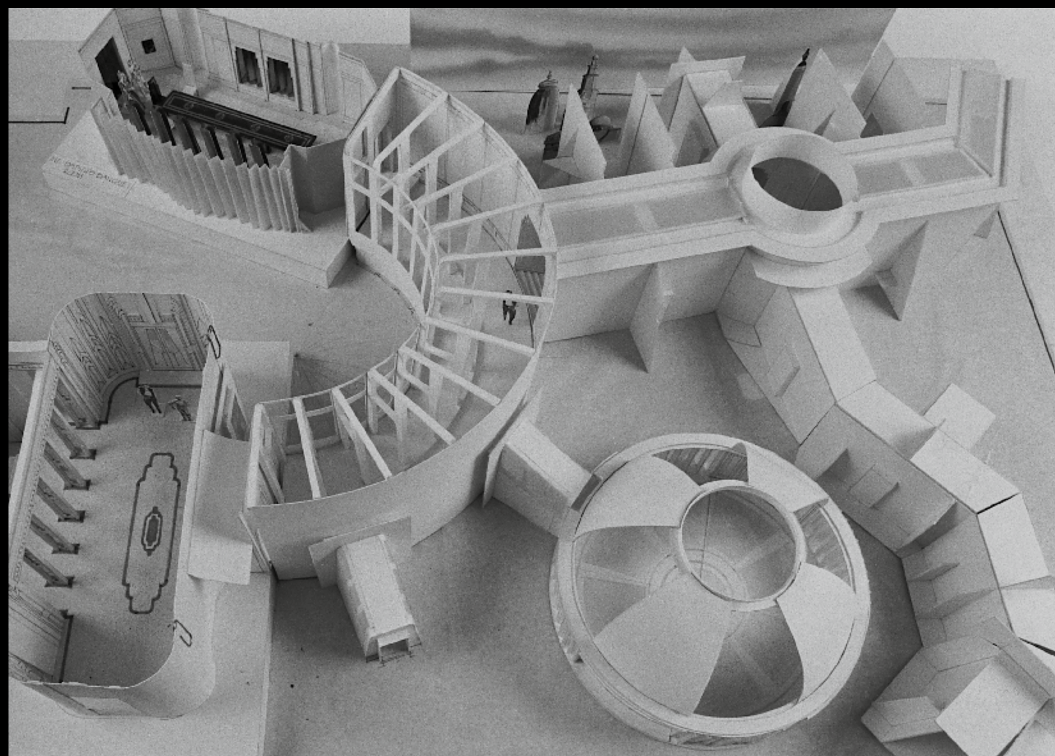
Bár a minifigurát kicsik, nagyon sok részlet megjelenik rajtuk. Hogyan lehet ábrázolni az „öltözéket" és az arcokat az ilyen apró figurákon?
Van egy bizonyos szintű részletesség, amit „LEGO® *Star Wars* DNS"-nek tekintünk, és minden, ami ezen túl van, már kiesik abból a keretből, amit mi megszokott, esztétikusan megtervezett kialakításnak tartunk.A minifigurák tervezése arról szól, hogy rangsoroljuk az egyes karakterek legfontosabb és legjellegzetesebb jellemzőit, és közben talán kiszűrjük azokat a részleteket, amelyeket esetleg nem lehet jól bemutatni a minifigurák méretében.

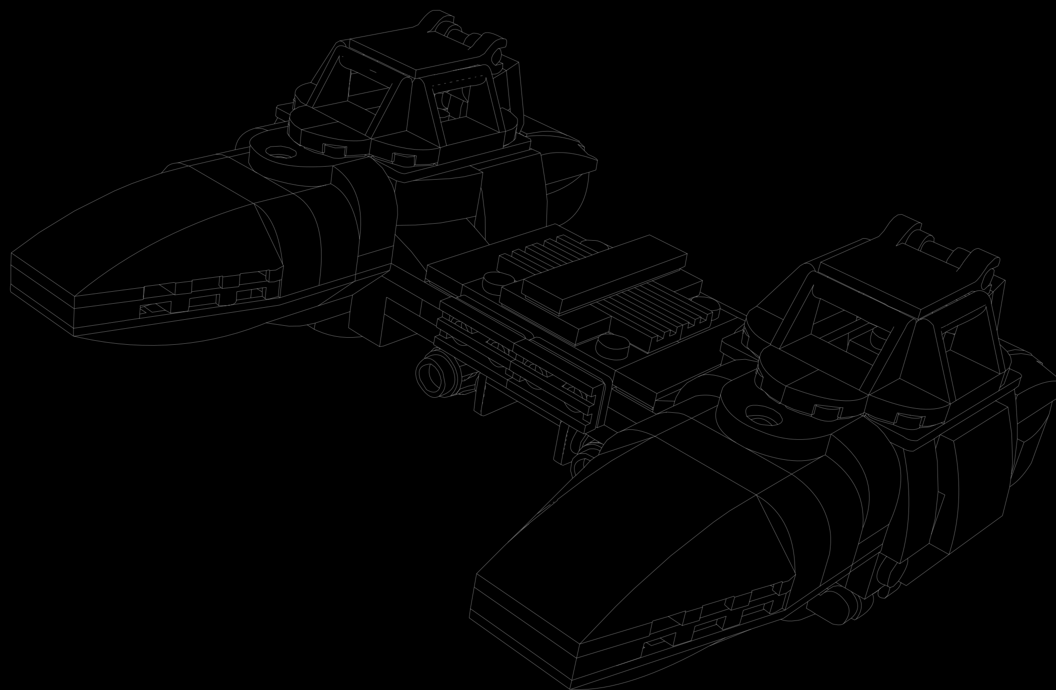
Melyik minifigurát tervezted a legnagyobb örömmel? Melyik minifigura tervezése volt a legnehezebb?
Ebben a készletben a kedvenc dekorációm éppen az, amit a legnehezebb volt elkészíteni. Igazán kényes feladat volt Leia hercegnő felhővárosi ruhájának mintáját minifigura méretre lekicsinyíteni, és ugyanez igaz Lando köpenyének belső, ismétlődő mintájára is. Úgy érzem azonban, hogy ezek a részletek és az új ruhák izgalmas kiegészítői a LEGO *Star Wars* választéknak, és izgalmas élményt jelentenek a rajongóknak.











LEGO.com/starwars